Mon gramophone

5+ ans

Quelle Histoire

Manuel d'utilisation

joyeuse

Un gramophone rempli d'Histoire

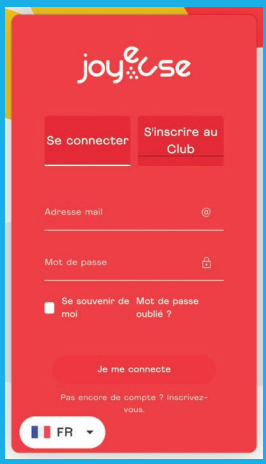
Prêt à voyager dans le temps ?

Je personnalise mon gramophone pour le faire grandir avec mes enfants

joyeuse Le club

Comment télécharger du contenu additionnel

• Téléchargez de nouvelles histoires depuis le site joyeuse.io et ajoutez-les à la mémoire interne du gramophone.



JOYEUSE / LE CLUB
JE PERSONNALISE MON GRAMOPHONE

1. Rejoindre le Club Joyeuse
Inscrivez-vous au Club Joyeuse, puis connectez-vous à votre espace personnel.

2. Télécharger de nouveaux contenus
Décuplez la magie de votre gramophone en personnalisant les contenus depuis la bibliothèque Joyeuse.

3. Importer les nouveaux contenus dans le gramophone
1. Connectez le gramophone à un ordinateur à l'aide du câble USB fourni.
2. Le gramophone apparaît comme une clé USB externe sur l'ordinateur.
3. Ouvrez le disque USB : des dossiers sont visibles, nommés 0001 – 0002 – ...
4. Copiez vos fichiers audio au format MP3 dans le dossier souhaité.
Le dossier 0001 correspond à la carte TÉLÉCHARGEMENT numérotée 0001 ...
5. Vous pouvez maintenant lire les cartes TÉLÉCHARGEMENT de la même manière que les autres cartes disque.

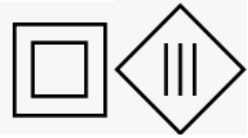
NOTES :
• Vous pouvez importer vos téléchargements depuis joyeuse.io ainsi que vos contenus audio personnels.
• Important : les fichiers doivent être au format MP3, avec des noms de fichiers courts, sans accent, sans espace et sans caractères spéciaux.
• La carte TÉLÉCHARGEMENT est conçue avec un revêtement spécial, permettant à l'enfant (ou au parent) de dessiner librement ses images ou personnages préférés.

Scannez le QR code et rejoignez dès maintenant le club Joyeuse
pour découvrir tous les contenus addtionnels!

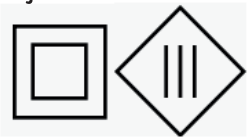
Téléchargez 2000 comptines & histoires, dont des contenus Quelle Histoire

1. Avertissements de securité

ATTENTION !
Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petits éléments. Danger d'étouffement. Présence de longues cordes. Danger de strangulation.
Emballage et notice à conserver car ils contiennent des informations importantes. Retirer toutes les attaches en plastique et les éléments d'emballage avant de donner le jouet
à l'enfant. La batterie rechargeable a une durée de vie limitée dans le temps. Il convient de la recharger régulièrement afin de la conserver opérationnelle. Le jouet ne doit être raccordé qu'à un matériel de classe II ou de classe III :



Classe II Classe III
Les accumulateurs doivent être chargés uniquement par des adultes ou par des enfants âgés au moins de 8 ans.
Le câble de chargement doit être examiné régulièrement pour déceler les détériorations du câble d'alimentation, de la fiche, de l'enveloppe, ou d'autres parties. En cas de détériorations, il ne doit pas être utilisé jusqu'à ce qu'il ait été réparé.
Avant le rechargement, assurez-vous que votre ordinateur ou autre source d'alimentation peut supporter cette opération.
Le rechargement doit se faire sous la surveillance d'un adulte. Raccorder la batterie au câble USB puis brancher l'autre extrémité sur la sortie USB de la source d'alimentation.
Le transformateur (alimentation) n'est pas un jouet.
Le chargeur doit être raccordé à un transformateur de sécurité (caractéristiques : PRI : 220-240V ; SEC : 5V /500 mA DC) ou une alimentation électrique équivalente.
Ce produit doit être alimenté uniquement sous la très basse tension de sécurité correspondant au marquage indiqué sur le jouet.
Le jouet ne doit être connecté qu'à des équipements portant l'un des symboles suivants :



Classe II Classe III
Alimentation (PRI : 220 240 V, SEC : 5 V / 500 mA DC)
Lire le manuel d'utilisation :

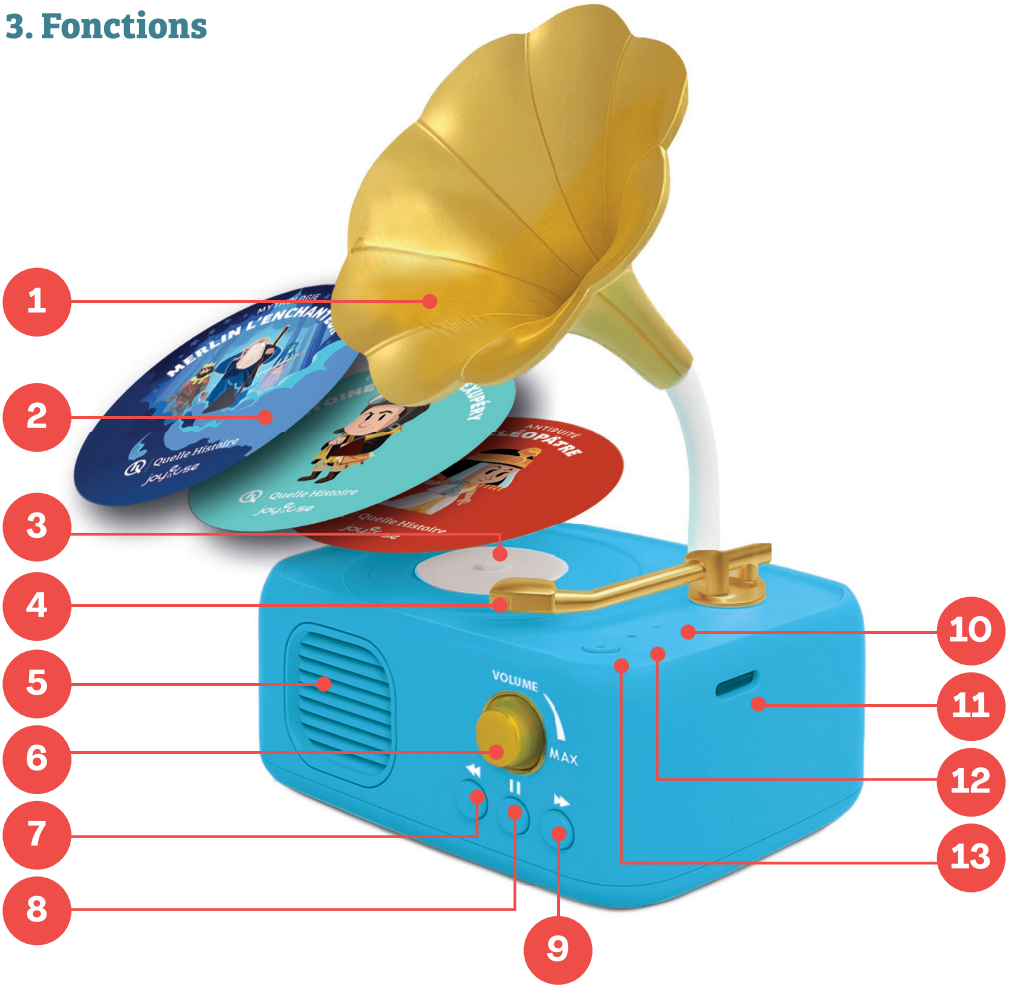
Unité d'alimentation séparé :

2. Contenus

Contenu de la boîte
- 1 gramophone
- 1 pavillon (à assembler)
- 1 plateau disque
- 126 disques
- 60 cartes mémo
- 1 câble de charge USB
- 1 notice d'utilisation

Disques audios :
20 grands personnages
15 dieux et héros de la mythologie
10 thématiques
15 grands romans adaptés
Télécharger : 40
Enregistrer : 26

3. Fonctions



1. Pavillon décoratif à installer sur le gramophone
2. Emplacement pour le disque
Placer le disque, le plateau tourne automatiquement pendant la lecture.
3. Disque
Support contenant les histoires ou la musique.
4. Bras de lecture / Bouton Marche - Arrêt (Power ON/OFF)
• Glissez le levier de droite à gauche pour allumer le gramophone et démarrer la lecture
• Revenez à la position initiale pour arrêter la lecture et éteindre l'appareil.
5. Haut-parleur
6. Réglage du volume
7. Retour arrière
Appuyez pour revenir à la piste précédente si la carte disque contient plusieurs pistes.
8. Pause
Appuyez pour mettre la lecture en pause.
Appuyez de nouveau pour reprendre la lecture.
• Si aucune action n'est effectuée pendant plus d'une minute, le gramophone diffuse le message vocal : « Veux-tu écouter une autre histoire ? »
• Si aucune action n'est effectuée pendant plus de deux minutes, le gramophone diffuse le message : « À plus tard pour une autre histoire. », puis s'éteint automatiquement.
9. Avance
Appuyez pour passer à la piste suivante si la carte disque contient plusieurs pistes.
10. Voyant lumineux LED
• Voyant vert clignotant : lecture en cours.
Pendant la charge :
• Voyant rouge allumé : recharge en cours.
• Voyant vert fixe : batterie complètement rechargée.
11. Port de charge: Permet de recharger le gramophone
NOTE : Lorsque la batterie est faible, le gramophone annonce : « LA BATTERIE EST FAIBLE, IL FAUT LA RECHARGER ».
Le gramophone cesse alors de fonctionner pendant la recharge et toutes les commandes sont verrouillées pour des raisons de sécurité enfant.
12. Microphone
Permet l'enregistrement de la voix de l'enfant, de ses proches ou de tout autre son.
13. Bouton d'enregistrement
Appuyez pour démarrer l'enregistrement, puis appuyer à nouveau pour l'arrêter et lancer la lecture.

4. Fonctionnement

1. Installez le disque sur le gramophone
2. Sélectionnez le disque que vous souhaitez lire et placez le sur le plateau tournant.
3. Glissez le bras de droite à gauche pour allumer le gramophone et commencer la lecture
4. Pour éteindre le gramophone, glissez simplement le bras dans sa position initiale.

NOTE :
Après la mise sous tension, le message vocal « Choisis le disque de ton choix et place-le au centre du gramophone » est diffusé si aucun disque n'est inséré sur le plateau.

5. MODE ENCEINTE SANS FIL Connexion avec smartphone ou tablette

1. Allumez le gramophone, puis appuyez et maintenez le bouton « PAUSE » pendant 3 secondes pour activer le mode wireless (sans-fil).
Un signal sonore confirme l'activation.
2. Activez le mode Bluetooth sur votre smartphone ou tablette et recherchez l'appareil nommé «JOYEUSE». Sélectionnez l'appareil pour l'appairer : un signal sonore confirme la connexion.
3. Une fois connecté, le gramophone pourra diffuser vos musiques préférées.

6. Comment enregistrer du contenu :

NOTES IMPORTANTES

- La durée maximale d'enregistrement est de 20 minutes en continu par session.
- Pour supprimer tous les enregistrements, connecter le gramophone à un ordinateur à l'aide du câble USB.
- Le produit apparaît comme une clé USB externe sur l'ordinateur.
- Ouvrir le dossier nommé « REC ».
- Supprimez l'ensemble des fichiers audio présents dans ce dossier.

Cas 1 : le disque est vierge et ne contient aucun enregistrement
1. Placez la carte disque d'enregistrement sur le plateau tournant.
2. Allumez le gramophone : l'enregistrement démarre automatiquement si le disque n'a jamais été utilisé.
Une annonce vocale « ENREGISTREMENT » est diffusée et le voyant lumineux clignote rapidement.
3. Parlez ou enregistrez le son souhaité.
4. Appuyez sur le bouton ENREGISTREMENT pour arrêter l'enregistrement et lancer automatiquement la lecture du son enregistré.

Cas 2 : Le disque contient déjà un enregistrement que vous souhaitez remplacer.
Si le disque d'enregistrement contient déjà un enregistrement, à l'allumage du gramophone :
- le son enregistré est automatiquement lu.

1. Appuyez sur le bouton ENREGISTREMENT pour démarrer un nouvel enregistrement et remplacer l'ancien.
Une annonce « Enregistrement » est diffusée.
Le voyant lumineux clignote rapidement indiquant que l'appareil est prêt à enregistrer à nouveau.
2. Enregistrez votre contenu.
3. Appuyez à nouveau sur le bouton ENREGISTREMENT pour arrêter l'enregistrement et lancer la lecture du son enregistré.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

- Poids : 220 g (avec pavillon)
- Batterie intégrée : Batterie lithium-ion rechargeable 3,7 V – 300 mA
- Haut-parleur : 8 Ω – 1 W
- Temps de charge : 1 à 1,5 heure
- Alimentation de charge recommandée : 5 V - 500 mA ou moins
- Temps de jeu : Jusqu'à 4 heures de jeu avec une charge complète

Découvrez la gamme joyeuse

66 HISTOIRES ET COMPTINES DANS UN CUBE UN PEU SECOUÉ !
+ VOS HISTOIRES !

Démo vidéo

UNE CONTEUSE SANS BOUTON, SANS ÉCRAN & QUI S'UTILISE AVEC DES GESTES SIMPLES

2+

Joyeuse - La conteuse merveilleuse

La Conteuse Merveilleuse est une boîte à histoires interactive et sensorielle conçue pour les enfants de 2 à 7 ans. Sans bouton ni écran, elle s'active en la secouant, rendant l'écoute ludique et intuitive. Elle stimule l'imaginaire et l'apprentissage avec un contenu riche et varié. Compacte, résistante et fabriquée en France, elle suit les enfants partout avec 23h d'autonomie. Rechargeable par USB (câble fourni), sans onde, avec un revêtement en silicone doux.
Dimensions : 8 x 8 cm – poids : 200 g.

#141514

TÉLÉCHARGEZ 3000 histoires, comptines et chansons

Mon projecteur d'histoires

3+

Le Projecteur d'histoires et de comptines est un compagnon magique pour éveiller l'imaginaire des enfants dès 3 ans.
Avec ses 8 disquettes intégrées, il propose un univers varié : 5 disquettes histoire, 1 disquette de comptines, 1 disquettes de chansons, et une disquette de relaxations et sons apaisants.
Simple d'utilisation, il suffit d'insérer une disquette et d'avancer dans l'histoire grâce aux boutons « passer ». Sa fonction projecteur à netteté réglable illumine la chambre de belles images, tandis que sa face lumineuse multicolore crée une ambiance douce et apaisante. Le volume est réglable pour un confort d'écoute adapté à chaque moment. Fonctionne avec 3 piles AA 1.5 V (incluses et remplaçables). Dimensions compactes et design ludique pour accompagner les enfants dans leurs moments de détente et de rêve.

#141532

REGARDER les images prendre vie dans le noir

ÉCOUTER l'histoire ou la comptine

joyeuse

Quelle Histoire

www.mgmjouet.com
Retrouvez-nous également sur les réseaux sociaux !

MGM • 1214 Route du Vaisseau • 13420 Gémenos • France

contact@mgmjouet.com - Tel.04 42 32 71 05